Mensile - Anno VII - N. 58

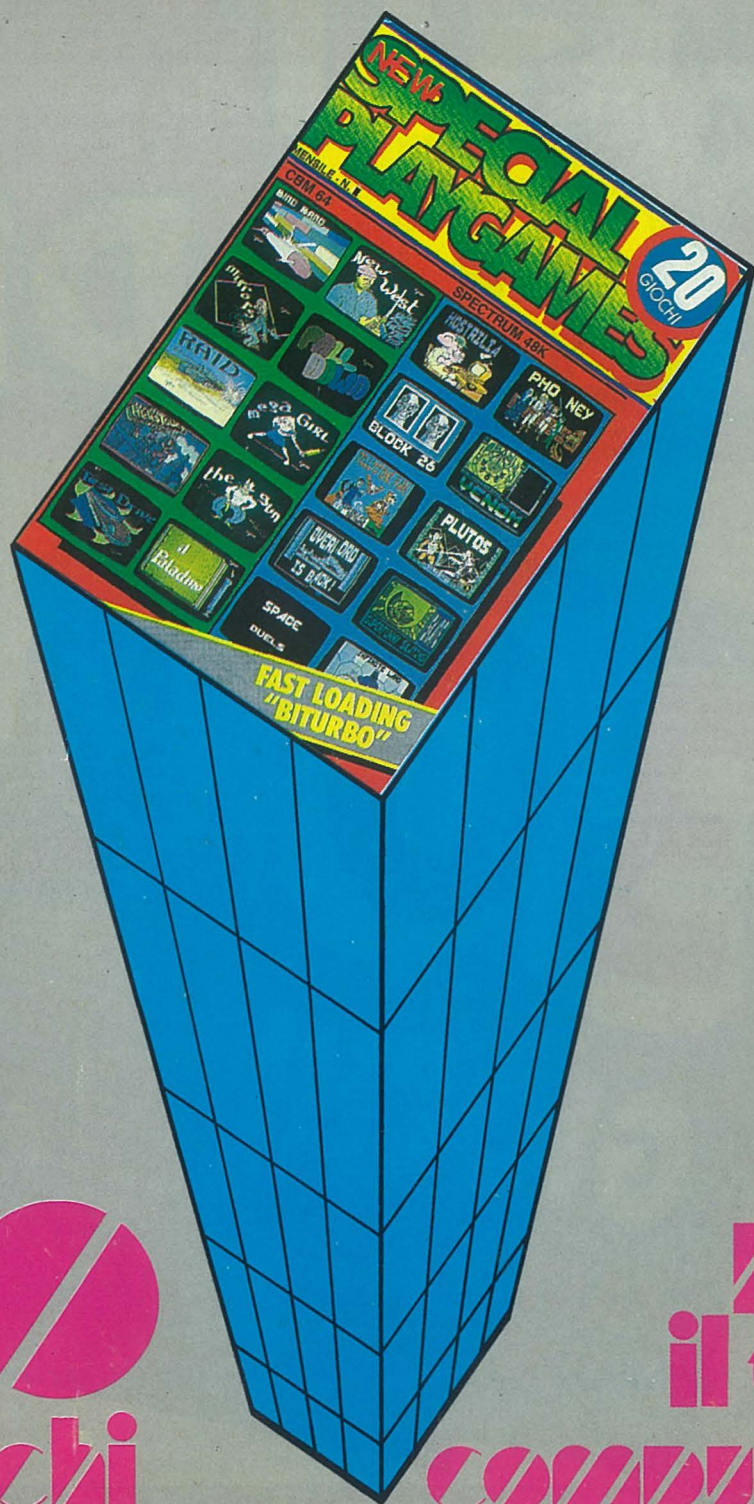
CBM 64

HIT PARADE

30 GIOCHI

FASTLOADING "BITURBO"

1 ENGINES TRAINING
2 LIVING
3 TRONIX
4 NEW WALL
5 DIGGER
6 I TUBISTI
7 ROOMS
8 FLAGS
9 PENETRATOR
10 THE ORDES
11 RAT
12 NODULS
13 ZWORKLE
14 DOUBLE
15 DEDALO
16 WATER SPARKS
17 CHINESE GAME
18 COMPUBRAIN
19 SKY INTRUDER
20 HALT
21 ASTRA
22 WALKER
23 THE BIG PYRAMID
24 FUNNY
25 TRAINING
26 CANNON BALL
27 BIONIC∞
28 BUMRUN
29 JET PLUS
30 SCERIFFO

OGNI MESE NELLA TUA EDICOLA
NEW SPECIAL PLAYGAMES
20 GIOCHI
CBM 64
SPECTRUM 48K
FAST LOADING "BITURBO"
C B M
SPECTRUM
20 giochi
per il tuo computer

CONSIGLI DI GUERRA

Non siamo dei guerrafondai ma stavolta vi consigliamo di attaccare per primi. Ci riferiamo ovviamente ai 30 bellissimi giochi inseriti sulla cassetta e anche alle recensioni che accompagnano questa rivista. Questa volta abbiamo voluto buttare lo sguardo all'indietro, verso mondi lontani, ere in cui la spada di ferro e le armature erano l'unica difesa contro draghi ed elfi. Ma talvolta neanche i cavalieri senza né macchia né paura potevano difendersi dalle magiche pozioni dei maghi. Anche allora il software contava più dell'hardware...

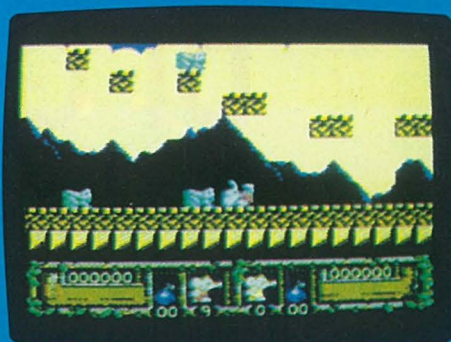
HIT PARADE N. 58 - Periodico Mensile - Luglio/Agosto 1991 - Edizioni SIPE s.r.l. - Via Ausonio, 26 - 20123 Milano
Dir. Resp. Elvio Fantini - Reg. presso il Trib. di Milano N. 63 dell'11/02/85 - Sped. in abb. post. gr. III/70%
Distribuzione per l'Italia: Messaggerie Periodici S.p.A. - Viale Famagosta, 75 - 20142 Milano
Tel. 02/8467545 - Stampa Grafica 85 - Rodano Millepini (MI)

ENGINES TRAINING

Dopo anni di duro lavoro ti sei finalmente laureato pilota di cannon-ball il duro mondo delle super corse automobilistiche in cui tutto è permesso per raggiungere la vittoria finale. In attesa della prima temuta competizione, potrai andare in garage dove potrai comprare ogni sorta di oggetti in grado di rinforzare e potenziare la struttura della tua vettura, cosa che sembra doverosa in una gara dove le auto montano addirittura razzi anteriori e posteriori. Il livello di competitività che potrai ottenere sarà ovviamente condizionato dai soldi a tua disposizione che potrai guadagnare vincendo qualche gara. Se poi sarai particolarmente abile (o fortunato ?), potrai recarti dal rivenditore autorizzato per acquistare qualche nuovo modello di super vettura turbo, in grado di migliorare le tue possibilità di ulteriori vittorie.

JOYSTICK PORTA 2

SPAZIO	pausa on/off
Q	nuovo episodio

LIVING

Due poveri elefantini sono stati catturati da alcuni malviventi, che avrebbero voluto sfruttare le loro capacità acrobatiche e colpire gli avversari a suon di proboscidate. Ma purtroppo visto che i due animaletti non volevano collaborare sono stati rinchiusi in un labirinto nella foresta africana, con numerose bestiacce come guardiani. Ci sono infatti rane, lumache ed altri numerosi animali che tutte le volte che toccano gli elefantini fanno perdere loro una vita. In compenso i nostri amici sono molto perseveranti e continuano impavidi la loro corsa verso la fuga e la libertà soprattutto. Dovrete aiutarli a superare altezze mostruose facendoli arrampicare sulle poche piete sporgenti, a non cadere nei trabocchetti, lance acuminate scoperte, e ad evitare gli altri animali se volete che riescano ad arrivare indenni all'uscita.

JOYSTICK PORTA 1/2

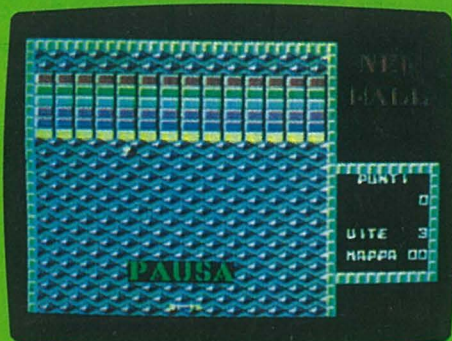
FUOCO	inizio gioco
P	1 giocatore
M	musica sì/no
Q	fine gioco
RUN/STOP	pausa sì/no

TRONIX

Il gioco degli scacchi appassiona senz'altro molti di Voi e quanti, soprattutto nelle noiose giornate piovose, hanno trascorso ore divertenti giocando una partita con degli amici. Ecco però che questa volta abbiamo voluto creare un gioco simile agli scacchi, ma sostanzialmente diverso. All'inizio di ogni partita dovrete assegnare a ciascun pezzo le mosse da compiere e provvedere alla sistemazione della scacchiera, se ad esempio mettete delle caselle-trappola bucate, nelle quali i pezzi cadranno rovinosamente. Ed ora a Voi mettere a frutto il vostro genio e la Vostra inventiva per creare delle nuove ed emozionanti azioni.

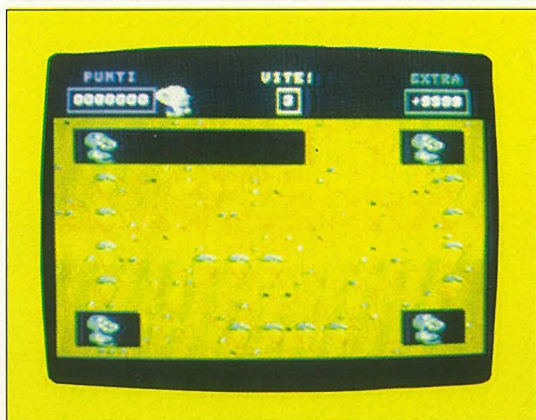
JOYSTICK PORTA 2

F1	istruzioni
FUOCO	inizio gioco

NEW WALL

Un nuovo modo di giocare a squash è quello che vi viene presentato in questo spettacolare gioco. Abitualmente si gioca in una stanza con davanti un muro sul quale far rimbalzare la pallina utilizzando una racchetta. Ma per questo gioco è necessaria oltre ad una grande preparazione atletica e sopportazione quindi della fatica, anche una particolare prontezza di riflessi o la pallina può sgusciarvi di sotto le dita senza riuscire a ribatterla. Ecco che questo gioco vi aiuterà moltissimo ad affinare questa prontezza di riflessi. Avrete sullo schermo un muro di mattoncini che dovrete abbattere uno ad uno servendovi della vostra pallina, alcuni poi distruggendosi lasciano cadere dei mattoncini bonus: del genere allunga racchetta, calamita racchetta, vite extra e così via. Scopo è naturalmente distruggere tutto il muero per proseguire poi con un nuovo schema più difficile e soprattutto con una velocità estremamente maggiore.

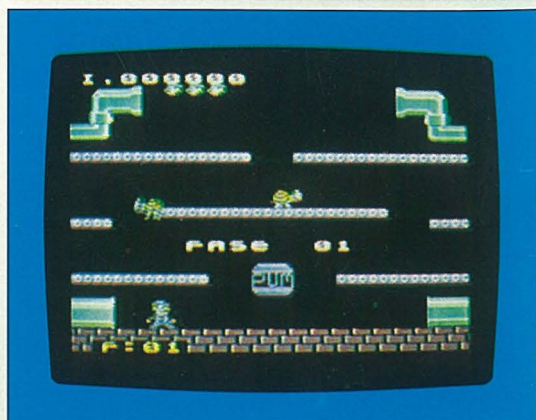
JOYSTICK PORTA 2

CTRL-A	fine gioco
CTRL-R	ricomincia
STOP	pausa
FUOCO	inizio gioco

DIGGER

George, un simpaticissimo abitante delle caverne, è alle prese con una serie di animali. Il compilatore del gioco li ha chiamati Draghetti, ma a noi non sembra abbiano nulla di amabile. Loro, infatti, se il nostro George non sta più che attento sono pronti a fargli la pelle in un batter di ciglio. Il malcapitato abitante dei tempi della preistoria cerca di sbarcare il lunario procurandosi il cibo, in questo caso zigzagando in un prato di morbide carote che crescono nel terreno sito accanto alle prigioni dei draghetti. Ma, se nel compiere il suo mestiere George ne libera alcuni, questi, anzichè essergli riconoscenti, si mettono alla caccia del nostro amico, come se fosse un guastafeste. Ma George ha proprio la lingua biforcuta e i draghetti avranno probabilmente la peggio!

JOYSTICK PORTA 1

FUOCO	inizio gioco

I TUBISTI

I nostri amici tubisti devono riparare la fognatura della città di Portland, ma come se il loro lavoro non fosse già di per sè difficile, dei dispettosi animali faranno di tutto per fargli la pelle. Come unica soluzione per sconfiggere i vostri nemici dovrete prima rovesciarli sulla schiena, colpendo dal basso il tubo su cui si trovano, e poi finalmente acciuffarli. Ricordatevi inoltre che potrete avvalervi del pump, che potrà rovesciare tutti i vostri nemici che sono sullo schermo, facilitando così il vostro compito. State attenti a non scivolare perchè i tubi sono abbastanza insidiosi. Non dimenticate di raccogliere le monete, che a caso escono dai tubi, perchè vi faranno guadagnare molti punti. Potrete giocare da soli io in squadra, aiutandovi a vicenda o se volete ostacolandovi, ricordate che se riuscirete a distruggere tutti i cattivi di uno schema, avrete la possibilità di giocare un bonus, dove dovrete raccogliere quante più monete vi sarà possibile.

JOYSTICK PORTA 1

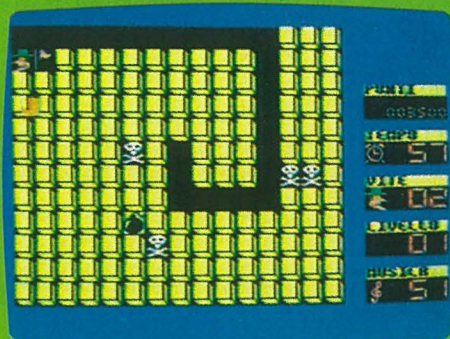
FUOCO JOY 1	1 giocatore
FUOCO JOY 2	2 giocatori
FUOCO	salta

ROOMS

Hai deciso di tentare la fortuna come produttore cinematografico e per questo sei disposto anche a rubare l'ultimo successo di un famosissimo regista e produttore. Devi penetrare in un grande studio cinematografico, costituito da 13 stanze e raggiungere l'ufficio del "capo", dove è custodita la pellicola. Per riuscire nell'impresa devi però mettere fuori combattimento tutti i 12 personaggi del film, scagliando contro di loro uno degli oggetti disseminati sui sets. Gli oggetti ed i personaggi sono in relazione tra di loro e per uccidere un personaggio è necessario un determinato oggetto, ma fai attenzione agli oggetti falsi sparsi nelle stanze per ingannarti. Bada a non farti colpire dagli attori quando sono truccati, perchè lo scontro ti sarebbe fatale, ed a non attraversare troppe volte le barriere di forza, perchè potresti fare una fine prematura.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco
SPAZIO	pausa sì/no
RUN/STOP	fine gioco

FLAGS

Parecchi anni addietro il Capitano Kurt aveva nascosto un tesoro su un'isola deserta dell'est asiatico. Ritornato nella sua isola per recuperare il tesoro e godersi quindi i frutti della sua fatica scopre che il campo dove è nascosto il bottino è stato minato. Aiuta il Capitano a muoversi con cautela sulla griglia per raggiungere le bombe da dissinescare prima che il tempo finisca. Per aumentare il tuo bottino raccogli le bandierine, ma evita accuratamente i mortali teschi e i micidiali calci degli stivali. Ricorda che con l'avanzare dei livelli aumenteranno anche i teschi e gli scarponi così come le bombe da disinnescare saranno in numero sempre maggiore.

JOYSTICK PORTA 2

F1	istruzioni/pausa
F3	controlli/ musica on-off
F5	livello/cambia musica
FUOCO	gioco
F8	abortisce il gioco
FUOCO + sx	scroll a sinistra
FUOCO + dx	scroll a destra

PENETRATOR

I condotti del vecchio oleodotto sono stati lasciati fermi per parecchio tempo e al loro interno hanno fatto la tana una miriade di insetti. Ora però con il progredire della civiltà e la sempre maggiore esigenza di immagazzinare prodotti petroliferi, ecco che anche questo apparato è ritornato in auge e deve essere rimesso in funzione. Purtroppo con gli insetti insediati però non può essere utilizzato, ecco quindi che viene impiegata una sonda, che tu dovrai guidare, alla cui cima è stata fissata una telecamera per vedere tutto il circuito da percorrere. Dovrai muoverti rapidamente per distruggere tutte le uova di questi insetti, ma soprattutto dovrai stare attento a non stare troppo in contatto, se non con la parte terminale iniziale, con i vari insetti, o il cavo di collegamento verrà interrotto, costringendoti a ricominciare daccapo. Dopo che sarai riuscito a ripulire una zona dell'oleodotto, potrai iniziare con una nuova.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco
F1	effetti sonori
F2	musica

THE ORDES

Quando il satellite avanzato Psirius 6 rilevò nei pressi di Andromeda ingenti forze aliene in rapido movimento verso la Terra, apparve chiaro che avevamo solamente 25 anni di tempo per organizzare una valida difesa. Non avendo il tempo di preparare un'intera flotta da guerra concentrammo tutti i nostri sforzi per realizzare la supernova, un potente mezzo d'attacco virtualmente indistruttibile da impiegarsi contro i nemici. Oggi le forze aliene si sono affacciate nel nostro sistema e la supernova ha trasmesso di essere in contatto con esse. Per completare la nostra missione di attacco rimane solamente da trovare un abile pilota capace di guidare la nostra difesa. Saprai essere all'altezza della missione affidatati? Il destino della Terra è nelle tue mani.

JOYSTICK PORTA 2

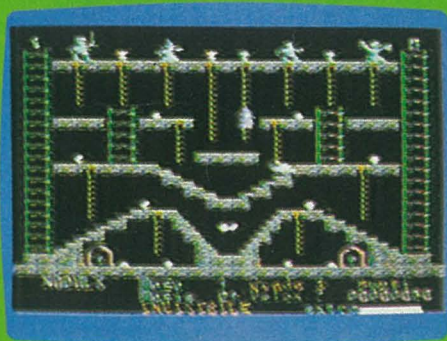
F1	musica sì/no
F3	facile/difficile
F7	tastiera/joystick
FUOCO	inizio gioco

RAT

Gigio è un topo di città diventato un famoso divo della TV dove deve trovarsi entro le nove di mattina e per questo è disposto ad avventurarsi nelle gallerie sotterranee e nei canali di scolo della città, anche se deve anche liberare due suoi amici rapiti da creature malvage. Fortunatamente Gigio ha con sè una pistola spara-colla per immobilizzare temporaneamente i suoi avversari: enormi stivali e lumache giganti che con il tocco lo privano di forza. Per rendere il suo compito meno difficile sono disseminati lungo il percorso mele, panini e contenitori di colla. La rete fognaria della città è molto vasta e Gigio deve fare attenzione a non perdersi. Inoltre la galleria d'uscita è bloccata da una porta: per aprirla il nostro eroe deve prima trovare tutti i pezzi che la compongono e poi impossessarsi della chiave. Solo a questo punto potrà liberare i suoi amici infilando la chiave nella toppa a sinistra dello schermo e raggiungere poi il suo posto di lavoro.

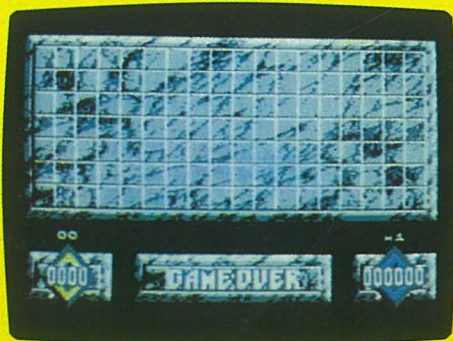
JOYSTICK PORTA 1/2

FUOCO inizio gioco
RESTORE fine gioco

NODULS

Il povero Noduls ha combinato un bel pasticcio. Infatti in assenza del suo padrone, Merlino, ha voluto fare l'apprendista stregone e giocando con i filtri magici ha provocato un'esplosione di forze infernali. Tuttavia egli sa bene cosa deve fare perchè per riportare le cose alla normalità basterà preparare la famosa pozione della grande quiete. Ma purtroppo tutti gli ingredienti necessari sono stati sparpagliati nel castello del grande mago. Così per rimediare al disastro Noduls dovrà pazientemente recuperare tutti i magici oggetti, stando bene attento, naturalmente, a sopravvivere fino al completamento dell'impresa.

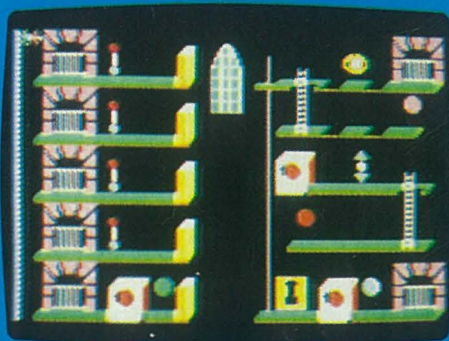
JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

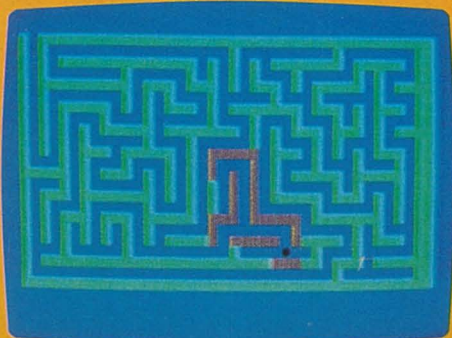
ZWORKLE

Hai da poco ottenuto il tuo bel diploma in ingegneria idraulica e stai cercando un posto di lavoro adatto alle tue competenze e che soprattutto, oltre a darti una buona retribuzione, ti soddisfi. Finalmente sei stato chiamato ad un colloquio da una ditta multinazionale che costruisce impianti idrici per numerose città europee ed americane. Dopo averti fatto passare al vaglio della commissione esaminatrice per degli esami verbali, ti viene sottoposto uno strano metodo per analizzare le tue capacità. Sullo schermo del computer è rappresentato un rettangolo suddiviso in tanti quadratini. Tu avrai a disposizione di volta in volta dei segmenti di tubazioni e dovrai ruotarli e muoverli per tutto il rettangolo fino a posizionarli nel posto adatto. A mano a mano che proseguirai nella prova, le tue intuizioni saranno sempre più facili, ma attento: il tempo ti è ostile.

JOYSTICK PORTA 1

FUOCO	inizio gioco

DOUBLE

Le vacanze si avvicinano e tra pochi mesi ci troveremo nei luoghi di villeggiatura a trascorrere delle tranquille vacanze. Ma per chi è invece in cerca dell'avventura e del nuovo, ecco quello che vi potrebbe capitare se affascinati da un misterioso depliants deciderete di andare a visitare un castello della Scozia. Varcata la soglia ecco che il portone vi si richiuderà alle spalle e potrete uscire dal maniero solo dopo averne trovato una nuova uscita. Nei bui corridoi del castello si nascondono fantasmi, mostri e robot-guardiani, capaci di incenerirti all'istante. Dovrai anche fare attenzione ai trabocchetti e alle macchine lanciasaette, che potrai però neutralizzare premendo il giusto bottone. Dalla tua parte avrai solo dei telespettatori che ti porteranno nella zona di colore prescelta.

JOYSTICK PORTA 1 e 2

FUOCO JOY PORTA 1	1 giocatore
FUOCO JOY PORTA 2	2 giocatori

DEDALO

I giochi solitari sono sempre affascinanti soprattutto quando come il nostro Dedalo vi prendono fino a farvi trattenere il respiro. Siete intrappolati all'interno di un super-labirinto il cui tracciato è ovviamente invisibile. A mano a mano che proseguirete nel vostro cammino i muri vi verranno costruiti di fianco o davanti e troverete che spesso siete intrappolati e dovrete tornare indietro. Scopo del gioco è raggiungere l'uscita nel più breve tempo possibile, in lotta contro il tempo è contro voi stessi per superare il risultato precedente. Non avrete alcuna possibilità di conoscere la vostra strada o dove si trovi la vostra meta a meno che non vogliate spendere 10 secondi per volta per vedere la mappa. Ma naturalmente il cimentarvi alla cieca sarà più emozionante.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco

WATER SPARKS

Abitualmente quando si parla di corse si pensa sempre a quelle automobilistiche dove i piloti a bordo di veloci vetture devono percorrere un tragitto stabilito. Ma alla categoria delle corse agonistiche appartengono anche quelle a bordo di off-shore con motori di potenza spettacolare ed accessori che li rendono i veicoli più veloci che esistano. Ma ovviamente non tutti possono permettersi di possedere un off-shore ed ecco che i nostri programmatori hanno pensato di farvi godere le stesse emozioni pilotando un motoscafo sullo schermo del vostro CBM-64. Dovrete stare molto attenti a non urtare nulla, altrimenti salterete in aria, a raccogliere il carburante "F", vite extra "L", punti omaggi "bandierina" e naturalmente le mine "M" che potrete lasciare alle vostre spalle per ostacolare i vostri nemici. Aspettate il segnale del via e partite verso la vittoria, gareggiando con il vostro computer o un vostro amico.

JOYSTICK PORTA 1/2

F3	pausa sì
F5	pausa no
1	inizio gioco 1 gioc.
2	inizio gioco 2 gioc.
RUN/STOP	fine gioco

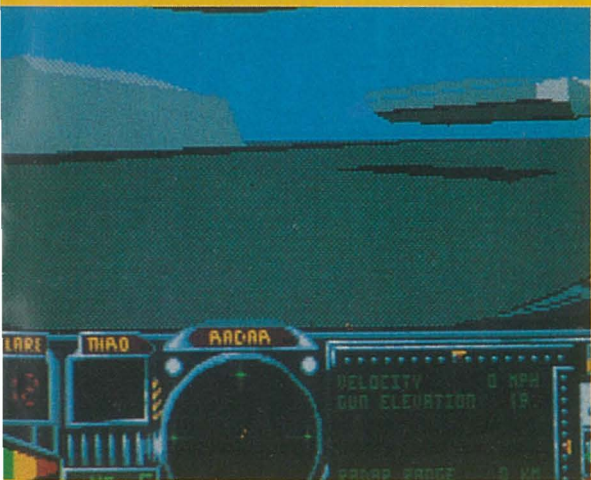
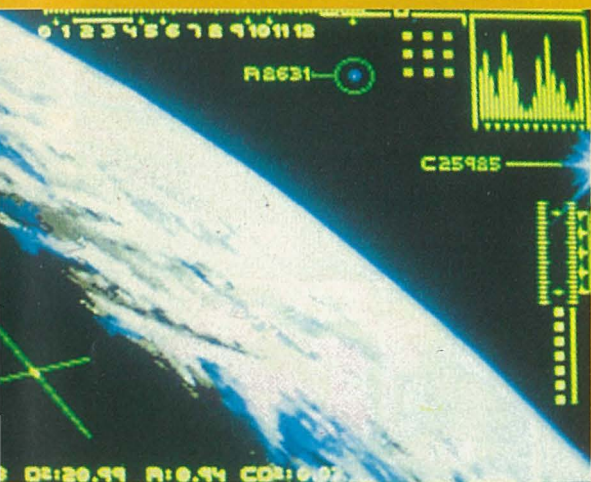
Warlock
THE AVENGER

Warlock è una versione perfezionata e aggiornata di **Druid**, il vecchio gioco della Firebird per il 64, con l'aggiunta di otto nuovi livelli. Una terribile invasione ha investito la terra un tempo pacifica di Belorn, e i quattro demoni responsabili del massacro si sono rifugiati in due torri dalle quali Warlock cercherà di sloggiarli.

Il gioco si apre con una bella sequenza con scrolling in cui il protagonista sosta davanti alle due torri, che rappresentano i due gruppi di livelli: la più piccola contiene gli otto livelli originali di **Druid**, mentre la più alta contiene gli otto nuovi livelli. Una volta prescelta la torre in cui si vuole entrare, ci si trova al primo livello.

Warlock è controllato dal joystick, e all'inizio è armato solo di una quantità limitata di incantesimi-proiettile. Tra un livello e l'altro ci sono alcune creature succhiaenergia, mentre l'itinerario che Warlock deve seguire è delimitato da pareti che impediscono che egli si perda. Ad intervalli regolari in ciascun livello si trovano degli strani forzieri che contengono gli incantesimi indispensabili a concludere il gioco.

Oltre a palle di fuoco e bombe d'acqua per respingere gli avversari, Warlock troverà anche delle chiavi che aprono porte e forzieri, avrà l'aiuto del fedele Golem (che può essere controllato da un secondo giocatore) e soprattutto disporrà dell'incantesimo del Caos, indispensabile per uccidere le guardie.
Per portare a termine un livello occorre aprire tutti i forzieri, mettere in fuga gli assalitori e raggiungere in qualche modo l'uscita. Purtroppo i nemici apppaiono così di frequente che viene frustrata la voglia di esplorare un po'. Usciti dal livello, usate l'incantesimo del Caos per uccidere i demoni che incontrerete.
Grazie alla grafica di Ian Harling e Gary Carr, **Warlock** è un gioco gradevole: lo scrolling è omogeneo e i colori sono belli senza essere chiassosi, anche se il tutto soffre delle proprie origini a 8 bit. Se alcuni anni fa Druid poteva affascinare gli utenti 64, l'evoluzione dei videogiochi fa sì che questa versione "modernizzata" non sia proprio all'altezza. I sedici livelli durano a lungo, ma il gioco è ripetitivo ed è improbabile che qualcuno li completi tutti. **Warlock** è un gioco così-così, e dimostra che nel buon tempo andato non tutto era necessariamente buono.

ARMOUR-GEDDON

Nel buio e freddo deserto dello spazio zio, un micidiale satellite laser orbita intorno alla Terra pronto a distruggere chiunque contrasti gli "Sheltered Ones".

Per fermarlo, c'è un solo mezzo: rintracciare i cinque pezzi di un'antica bomba al neutrone e usarla per tagliare i raggi d'energia che alimentano il satellite.

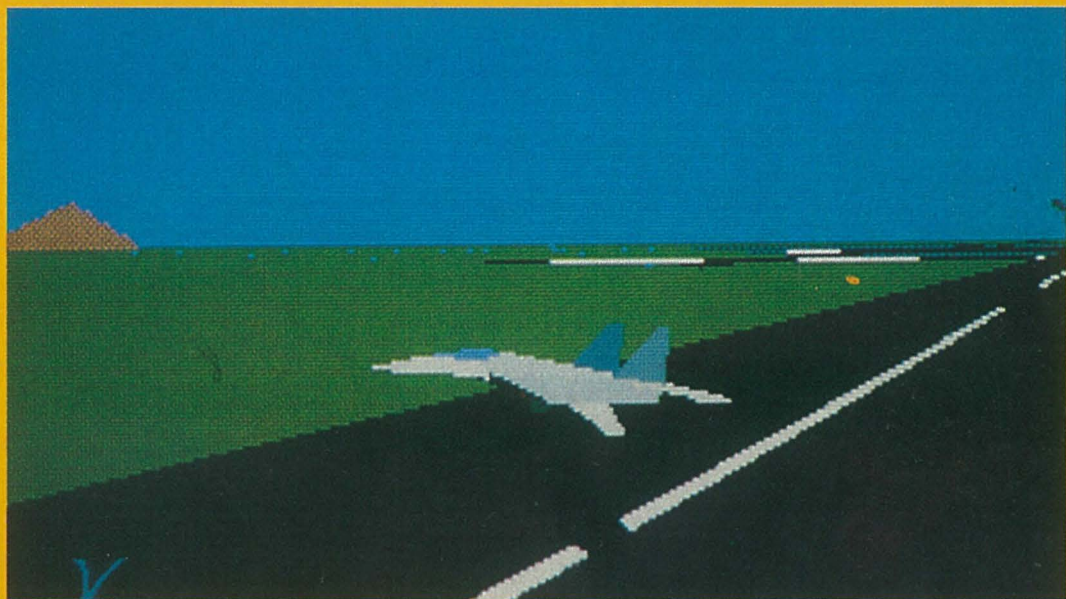
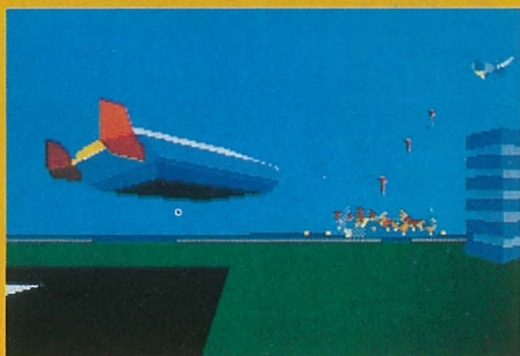
In **Armour-Geddon**, il protagonista può pilotare sei diversi veicoli, in una miscela di simulazione di volo, gioco avventuroso e un pizzico di strategia. Ogni veicolo ha pregi e difetti che lo rendono ideale per certe missioni ma inservibile per altre. I carri armati pesanti e leggeri, per esempio, non sono in grado di reggere un attacco aereo. Tutti e sei i veicoli dispongono di stive in cui riporre armi e attrezzature utili, e tutti hanno gli stessi comandi.

I paesaggi sono presentati in grafica tridimensionale a poligoni pieni, e l'intera vicenda è monitorata e controllata tramite diversi schermi di menù.

All'inizio della missione, scegliete un hovercraft e attrezzatelo di razzi, visione notturna e serbatoio supplementare. Uscite in ricognizione per vedere cosa combina il nemico e per trovare il primo pezzo della bomba al neutrone. Ritornati alla base, approntate un bombardiere Stealth e caricatelo di bombe a caduta libera e incaricate i vostri scienziati di studiare un sistema mimetico che potrà essere cruciale.

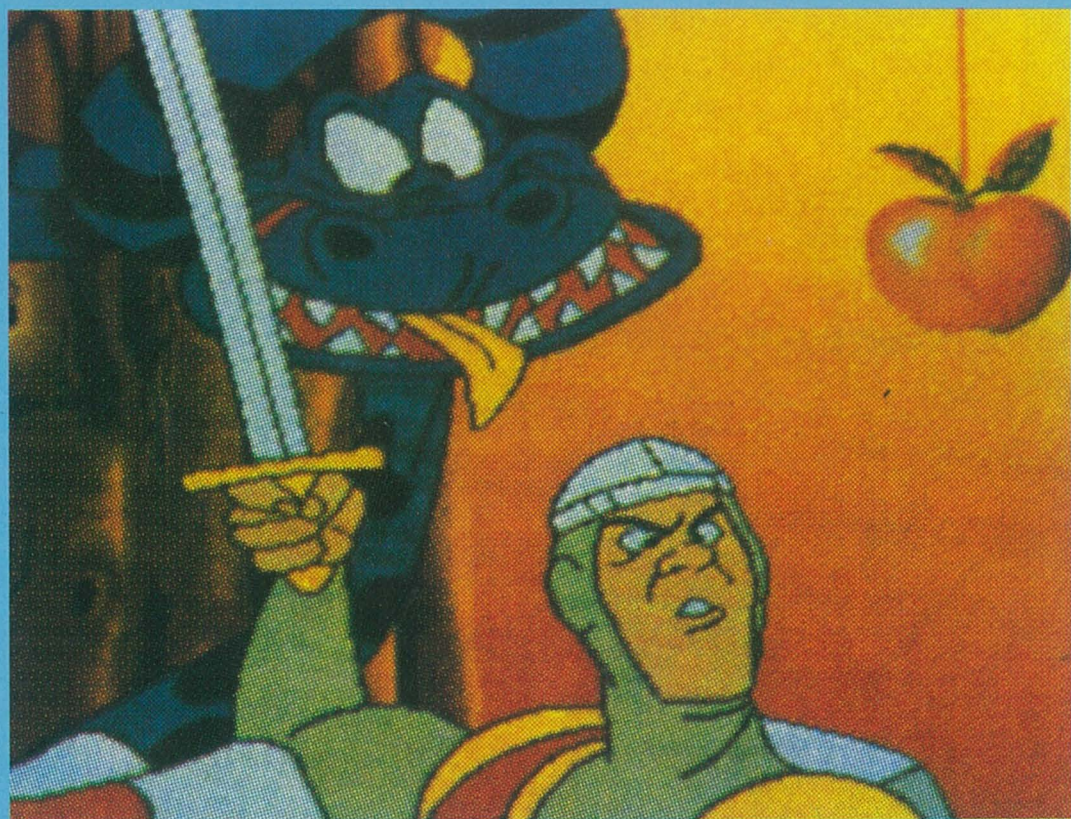
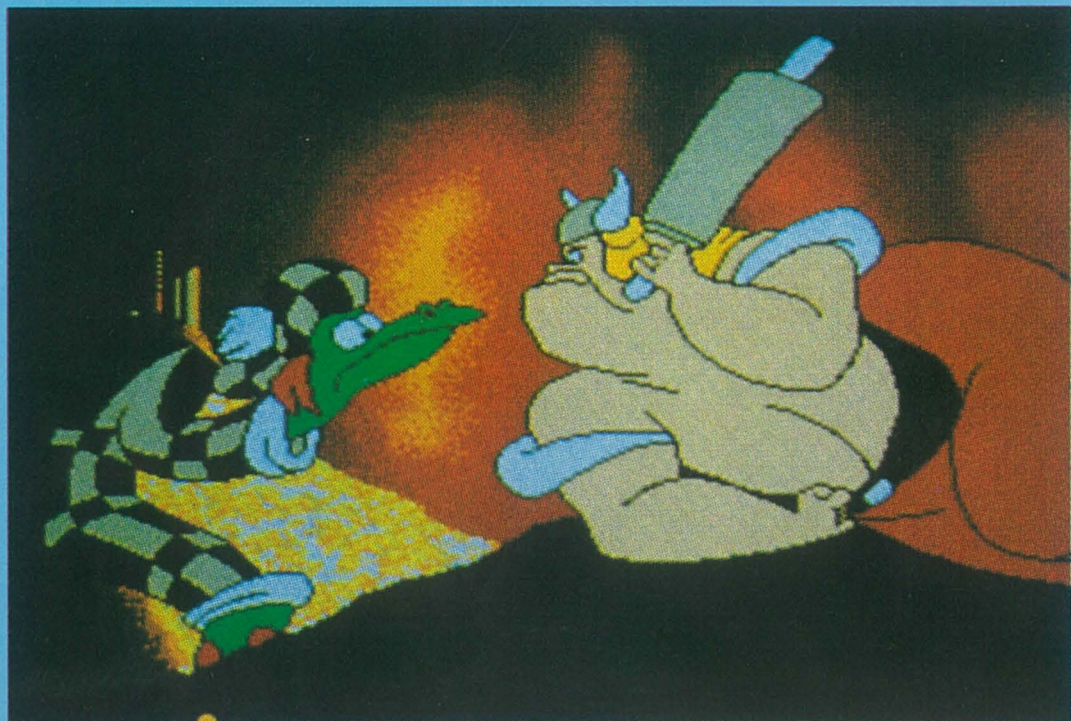
Cominciano i guai. Un'incursione di caccia

nemici sulla base distrugge a terra il bombardiere Stealth. Attivate in tutta fretta un caccia Stealth e sguinzagliatelo contro gli avversari. Nel frattempo, il vostro hovercraft finisce il carburante e precipita in territorio nemico. Inviate subito un elicottero in missione di soccorso. E questo è solo il primo minuto di **Armour-Geddon**!
La Psygnosis esordisce egregiamente nel già gremito mondo del software di simula-

zione. Con i suoi veicoli high-tech, il suo spirito avventuroso e la sua appassionante opzione a due giocatori, **Armour-Geddon** è ancora meglio dell'amatissimo **Carrier Command** della Realtime Games. Tra le luci, purtroppo, qualche ombra: i controlli via tastiera sono troppi e la grafica tridimensionale non è all'altezza di un **F-29 Retaliator** o di un **Battle Command**. Se solo la grafica dell'intero gioco fosse bella come quella dell'introduzione, **Armour-Geddon** sarebbe già un classico...

Carlo Barigazzi

COME VINCERE A

DRAGON'S LAIR II

Scena 1
Spingere a sinistra quando la mamma di Daphne comincia a brandire il mattarello.
Scena 2
Spingere in giù lo stick e poi a destra non appena appare Dirk.
Scena 3
Quando appare il drago premete fuoco e poi a destra per sfuggire all'Ascia.
Scena 4
Non appena appare lo schermo, stick giù e poi a sinistra.
Scena 5
Con la mamma di Daphne alle calcagne, premete a sinistra per atterrare sul muro e su per stringere il serpente.
Scena 6
Premete su per evitare una morte improvvisa.
Scena 7
Quando la roccia si muove, premete giù e poi ancora giù per scivolare nel buco sottostante.
Scena 8
Premete fuoco e poi su per sfuggire al serpente che vi vuol mangiare.
Scena 9
Mentre siete vicini alla macchina del tempo, premete fuoco per respingere le insistenti creature.
Scena 10
Mentre vi viene chiesta dell'acqua, premete su e poi destra per entrare nella caverna.
Scena 11
Premete a sinistra per raggiungere l'acqua, e poi fuoco per raccogliere la catapulta, e infine sinistra per schivare il teschio.
Scena 12
Non appena Dirk scivola, premete giù, e poi fuoco per evitare il serpente.
Scena 13
Il serpente comincia a tirarvi. Premete fuoco per infilare la spada nella macchina, poi due volte sinistra per far leva e poi ancora fuoco per restare in equilibrio.
Scena 14
Premere fuoco per colpire il serpente, poi destra e ancora fuoco per attivare la misteriosa macchina.
Scena 15
Quando gli pterodattili attaccano, premete su per dirigervi verso di essi, e poi due volte fuoco.
Scena 16
Dirk viene afferrato da due pterodattili: premete su.
Scena 17
Siete ancora in aria, ma premete fuoco per

proteggervi e su per evitare una morte certa.

Scena 18
Avvicinandovi al bordo alla destra dello schermo, premete destra per atterrarvi sopra.

Scena 19
Spingete in giú per non essere uccisi dal rettile, e premete fuoco per tagliarlo a metà.

Scena 20
Non appena accessato il dischetto, spingete in giù e poi premete fuoco per attaccare il pterodattilo. Dopo un breve caricamento, spostate a sinistra e poi a destra, premendo poi su per decollare con le vostre ali nuove.

Scena 21
Spingete in giú per seguire Daphne mentre viene portata via.

Scena 22
Atterrando nella lava, gettate la spada nella massa ribollente. Spingete giú per saltarle dietro e destra per prendere la spada. Andate poi su per mettervi in salvo sulla macchina del tempo.

Scena 23
Andate giù per evitare la ragazza angelica e poi su quando l'angelo grida.

Scena 24
Quando gli angeli si raggruppano per un altro assalto, andate giù e poi a sinistra.

Scena 25
Facile: basta premere su due volte.

Scena 26
Mentre gli angeli vi inseguono, andate a sinistra per atterrare sul muro, poi giù per atterrare su un ramo e poi su e a destra per fuggire nel'Eden.

Scena 27
Quando appaiono i serpenti blu, premere fuoco tre volte.

Scena 28
Per evitare d'essere sbattuti in giro, premete lo stick a destra e poi premete due volte su.

Scena 29
I serpenti vi inseguono ancora, quindi andate giù per voltarvi e poi a destra per rotolare via.

Scena 30
Quando il serpente comincia a leccarvi, premete fuoco per respingerlo.

Scena 31
Tornate alla macchina del tempo, che però sta per cadere in un abisso. Premete fuoco per scappare su di essa.

Scena 32
Finite dove Mordroc tiene prigioniera Daphne e sta per metterle al dito l'Anello della Morte. Premete su per balzare verso di lui e fuoco per lanciargli addosso la spada.

Scena 33
Quando la spada colpisce il braccio del mago, andate su e poi a sinistra per balzare su una piattaforma al sicuro. Mentre state saltando, tirate giù e poi a destra.

Scena 34
Dirk è vicino all'Anello della Morte, quindi andate su per avvicinarvi ad esso, poi a destra. Premete fuoco per prendere l'anello e poi a sinistra per mettervi in salvo.

Scena 35
Mordroc rivuole il suo prezioso anello e comincia a scagliarvi saette magiche. Premete su per evitarle e poi fuoco per gettargli l'anello.

Scena 36
Semplice: basta andare a sinistra per saltare dal costone che crolla.

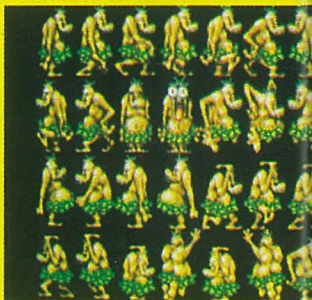
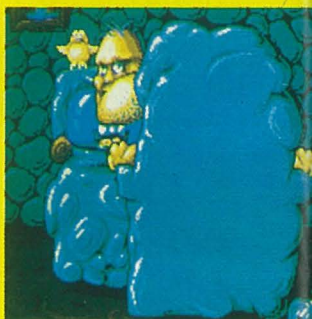
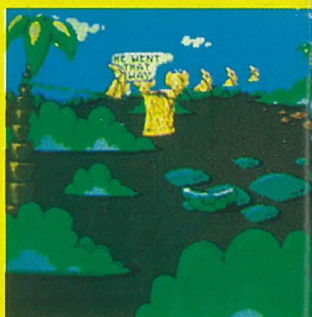
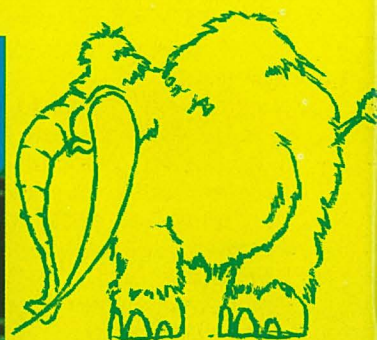
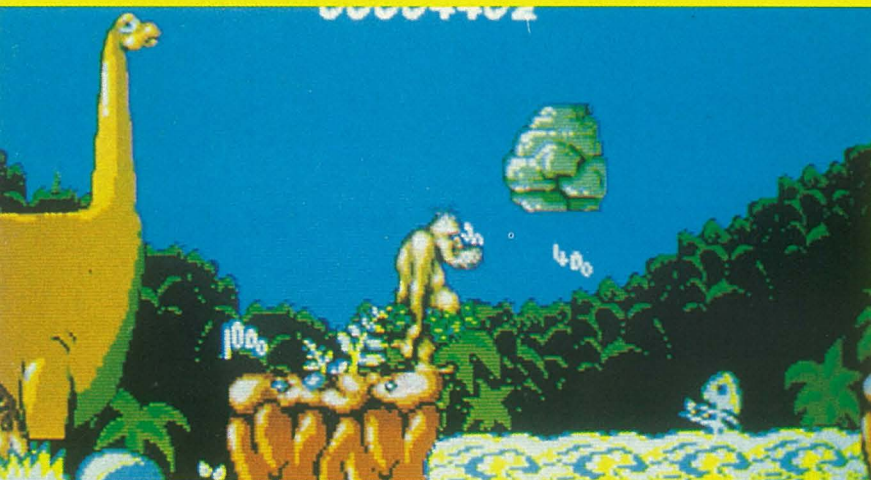
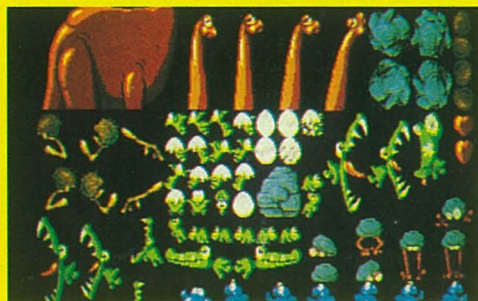
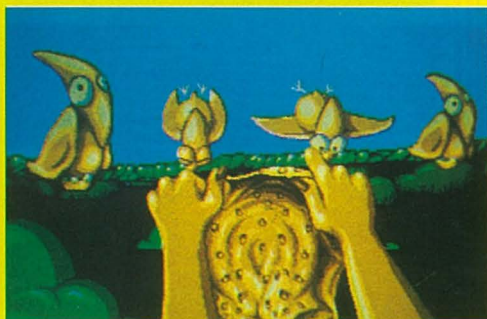
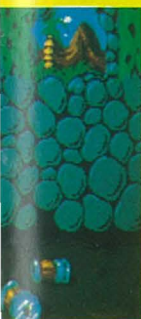
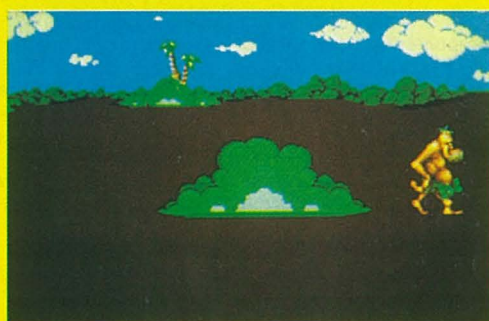
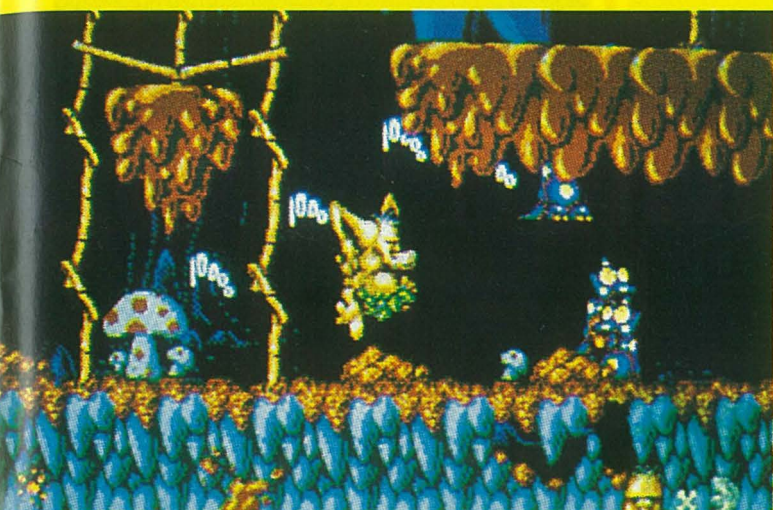
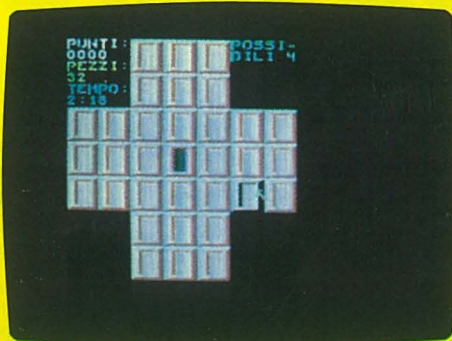
Scena 37
Mentre Mordroc si avvicina a Daphne, premete fuoco per ucciderlo.

Scena 38
Mentre Mordroc muore, la caverna comincia a crollare e gli pterodattili attaccano di nuovo. Muovere a destra e poi a sinistra per evitare d'essere schiacciati, poi andare su verso Daphne.

Scena 39
Arrivati a Daphne, andate giù in modo che Dirk le dia un bacio per rianimarla. Premete poi fuoco per due volte per respingere le creature che vi inseguono.

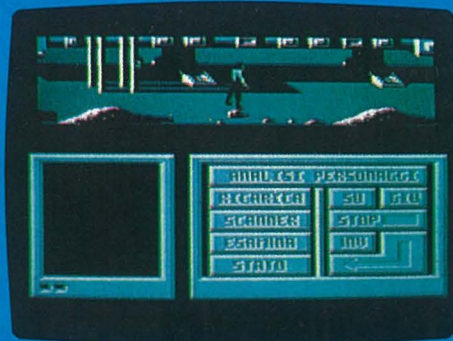
Scena 40
Daphne è ancora esanime, ma intanto premete fuoco per scacciare la lucertola che vi attacca.

Scena 41
Premete fuoco per uccidere l'ultimo pterodattilo e poi osservare la romantica sequenza finale.

CHUCK ROCK

Un lussureggiante mondo primitivo, pieno di dinosauri e abitato da un popolo non dissimile da quello degli immarcescibili ANTENATI di Hanna e Barbera. Il personaggio principale è Chuck Rock, un amabile tipaccio al quale le cose sembrano andare proprio bene: la sua graziosa moglie, Ofelia, lo ama malgrado i suoi numerosi difetti, e da parecchi mesi il suo mortale nemico, Gary Gritter, non si fa vivo. Quiete illusoria: Gritter ritorna sulla scena e rapisce Ofelia mentre questa stende il bucato! **Chuck Rock** è il quarto gioco pubblicato dalla Core. La programmazione è di Chris Long, la grafica di Lee Pullen e la musica e gli effetti sonori di Matthew Simmondson. **Chuck Rock** conserva qualche somiglianza con i giochi precedenti della Core (**Torvak the Warrior, Impossamole, Rick Dangerous**) ma può vantare una grafica tra le più belle mai viste. Chuck, per esempio, è uno sprite di 32 × 48 pixel che tramite il joystick e il pulsante di fuoco corre, salta e nuota nel paesaggio preistorico. La sua avventura si svolge su cinque livelli, ciascuno dei quali è suddiviso in zone. Le zone consistono di un'area di gioco con scrolling a otto direzioni, nei cui trentadue schermi il nostro eroe deve affrontare dinosauri e insidie varie, ostacoli e creature succhia energia. Il nostro Chuck non è però indifeso: sa sferrare calci volanti, assestare temibili "panciate", scagliare massi oppure usarli per costruire ponti. Anche se gli sfondi sono di tipo umoristico e caricaturale, la Core ha introdotto molti elementi realistici nella meccanica di gioco — la temperatura, per esempio, passa da tropicale a polare da un livello all'altro, l'alito di Chuck si condensa ed egli diventa cianotico dal freddo. La stessa attenzione è stata assegnata anche all'ambientazione, e gli scenari preistorici variano da un deserto a una rete di cunicoli sotterranei. L'aggiunta di un sistema di scrolling parallassiale conferisce profondità all'area di gioco grazie a un nuovo map editor che permette di comporre sfondi e ostacoli come un puzzle, mentre la grafica — essendo stata memorizzata sotto forma di files OCP Art Studio — ha potuto essere incorporata a piacimento nel codice. Questo si vede nella varietà di creature che popola il gioco — rettili, insetti, mammut e uccelli. Attenzione: certi serpenti e certi coccodrilli possono essere usati come mezzi di locomozione in quanto fungono da molla o da altalena!

CHINESE GAME

Un divertente solitario cinese è il gioco che vi proponiamo. Scopo del gioco è rimuovere quante più pietre ti è possibile nel più breve tempo. Puoi far sparire una pietra oltrepassandola con una'altra. Tuttavia ci sono alcune condizioni: 1 puoi saltare solo nelle quattro direzioni principali; 2. puoi saltare solo sopra una pietra alla volta; 3. non puoi muovere una pietra senza saltare sopra ad un'altra; 4. ci deve essere uno spazio dall'altra parte della pietra che tu oltrepassi. Seleziona una pietra saltandovi sopra e premi fuoco, questa diventa nera, muovi la freccia per oltrepassare una pietra e premi nuovamente fuoco, la pietra oltrepassata sparisce. Il computer ferma il gioco automaticamente quando non ci sono più salti possibili da fare. Ricorda che hai un tempo limite a disposizione e che devi quindi muoverti velocemente. Prova più volte fino a trovare la strategia migliore di gioco.

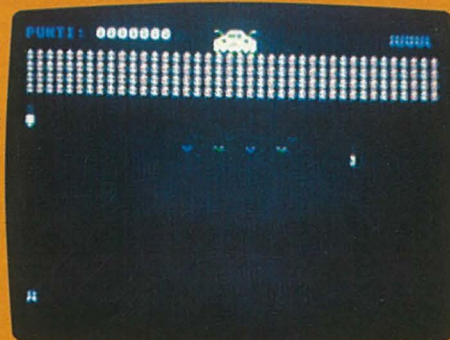
JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco

COMPUBRAIN

Siamo nell'anno 2087. Sette mesi fa una squadra di ricerca completa composta da 7 uomini è stata lanciata nello spazio per poter investigare più da vicino uno strano inspiegabile fenomeno: Avernus. Infatti gli astronomi avevano visto che questo asteroide sembra muoversi verso la Terra e purtroppo se esso continuerà la sua corsa alla sua attuale velocità e con odierna traiettoria colpirà la Terra al più tardi in 70 giorni causando una distruzione estesa. I sette astronauti sono stati scelti per prevenire tutto ciò. 30 giorni dopo la loro partenza dalla Terra i sette sono atterrati su Avernus per riportare indietro dei reperti. Ci siamo sempre tenuti in contatto con loro, ma 5 giorni dopo l'atterraggio qualcosa è andato storto. Infatti prima di perdere il contatto avevamo appreso che avevano urgente bisogno di carburante e mezzi di sussistenza. In breve, la tua missione consisterà nel portare quanto abbisogna a questi astronauti e a ristabilire il contatto radio con la Terra. Per far ciò potrai utilizzare il sofisticato computer internazionale, i cui terminali sono disseminati un po' ovunque sull'astronave dei sette.

JOYSTICK PORTA 2

R	fine gioco
F1	accedi al computer
F3	ritorna al gioco

SKY INTRUDER

Molti di voi ricorderanno i primi giochi per computer nei quali gli alieni con le loro astronavi cercavano di raggiungere la terra ed impadronirsene. L'eroe di turno era a bordo di una navetta che poteva spostarsi solo lateralmente e disponeva di un solo tipo di proiettili per distruggere il nemico. Questi giochi sembravano scomparsi e probabilmente i più giovani ne sentivano la nostalgia. Eccovene quindi un rifacimento, solo che questa volta gli alieni lanciano non solo dei piccoli proiettili, ma bombe di ogni tipo, ci sono degli uccellacci che ostacolano i vostri proiettili nel raggiungere i nemici e soprattutto, cosa molto importante, gli alieni debbono essere colpiti numerose volte prima di essere completamente distrutti. Le nuove navette sono infatti composte da più strati che devono essere eliminati uno dopo l'altro prima di giungere al cuore dell'astronave e all'alieno. Buona fortuna e vedrete che il divertimento non mancherà.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco
SPAZIO	ricomincia
S	fuoco
L	sinistra
;	destra

HALT

Sul pianeta Workshop sono stati costruiti cinque generatori di energia che servono per rifornire quasi metà delle basi di tutta la galassia, dopodichè è stato costruito attorno al pianeta uno scudo protettivo in grado di difendere dagli attacchi esterni i generatori. Purtroppo alcune unità aliene hanno trovato il sistema di penetrare lo scudo esterno e stanno muovendo un massiccio attacco contro i generatori. Il tuo compito consisterà nel difendere queste importantissime postazioni dall'offensiva nemica; per fermare la corsa letale dei robot alieni bisogna posizionarsi con il mirino e sparare quindi un colpo energetico ad alto potenziale. La cosa non è semplice, perchè spostare con velocità il mirino richiede una ottima abilità nel movimento e nervi saldi per scegliere con cura il momento dello sparo, per non esaurire i colpi e rimanere alla mercè degli invasori.

JOYSTICK PORTA 2

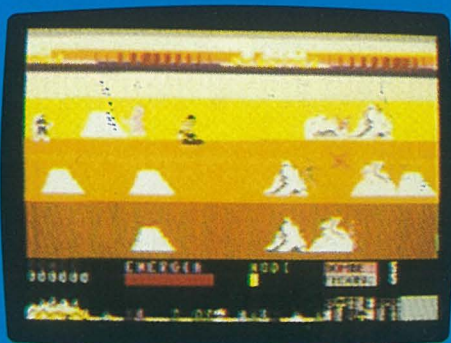
FUOCO	inizio gioco

ASTRA

L'imperatore di Zxxary si è messo in testa che deve diventare l'unico assoluto sovrano della nostra galassia. Dopo aver sconfitto numerosi altri pianeti, anche la base terrestre sulla luna è stata attaccata dalle forze aliene Zxxariane che tentano così di dimminuire la difesa della terra, per riuscire ad invadere in un successivo attacco a breve scadenza il tuo pianeta. A bordo della tua navetta astro-spaziale cerchi, come molti altri, di difendere strenuamente lo spazio aereo che ti è stato assegnato. Ma intanto i tuoi nemici avanzano rabbiosamente e le difficoltà per te aumenteranno di minuto in minuto. Riuscirai usando la tua abilità e la prontezza di riflessi a tua disposizione a sconfiggere gli alieni, salvando così la Terra usando i missili teleguidati, più lenti ma più precisi, o i missili liberi più veloci.

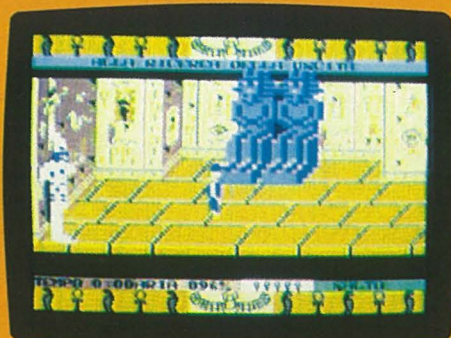
JOYSTICK PORTA 2

F1	inizio gioco
F3	scelta missili

WALKER

A causa di un difetto nell'impianto di combustione, una navetta è esplosa disseminando ovunque il prezioso contenuto di lingotti, che stava portando dalla banca centrale del pianeta Astrad a quella di Hongarol. Il tuo compito è di percorrere tutta la superficie del pianeta alla ricerca del tesoro perduto e riportarlo alla tua base. Ricorda che sul pianeta Hongarol le difficoltà ed i pericoli sono numerosi, dovrai quindi fare molta attenzione e guardarti da tutti. Potrai variare la velocità del tuo passo, ma più veloce camminerai e più perderai vigore. Per liberarti dai tuoi nemici avrai a disposzione due tipi di bombe, la bomba del tempo che però ti porta indietro nel tuo cammino e le bombe flash, che ti renderanno immune per un certo periodo di tempo. Raccogli tutto quello che riesci a portare, perchè qua e là troverai anche dei rifornimenti energetici che ti rimetteranno in sesto.

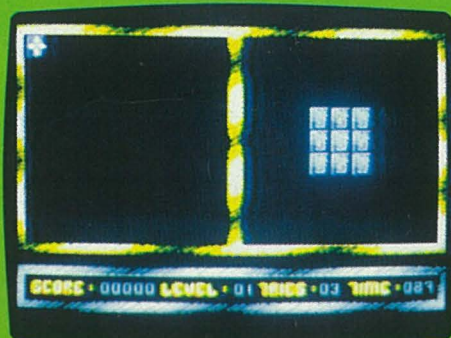
JOYSTICK PORTA 2

F1	livello
SPAZIO	bombe flash
F7	bombe a tempo

THE BIG PYRAMID

Sei rimasto intrappolato in una terrificante tomba sotterranea costituita da un dedalo di stanze e corridoi e solo con molta abilità potrai riguardagnare la libertà perduta. Per trovare la via d'uscita devi aggirarti per i corridoi della catacomba alla ricerca di tutte le pergamene, una delle quali indica la via della salvezza. Ma non avrai vita facile! Già nella prima stanza trovi la strada sbarrata da una gigantesca statua: per aprire un varco guardati intorno, trova l'occhio di Osiride, posizionati perfettamente e salta. Inoltrandoti nel labirinto sotterraneo ti accorgerai ben presto che questo pullula di letali creature. Fortunatamente non sei totalmente indifeso perchè hai a disposizione un certo numero di scudi protettivi, ma soprattutto hai la possibilità di trovare una utilissima frusta e anche una torcia con le quali illuminare le camere buie.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco
F7	pausa sì/no
F1	fine gioco
SPAZIO	cambia azione

FUNNY

La lotta contro il tempo vi fa impazzire nel senso che vi prende e vi sentite mossi da una frenesia irresistibile di vincere? Il sangue vi ribolle, le viscere si stringono e siete convinti che con la prontezza di riflessi e l'abilità intrinseca che vi contraddistinguono riuscirete a vincere il computer e i suoi terribili trabocchetti. Ecco, questo è il gioco che fa per voi. Avrete a disposizione un periodo di tempo veramente limitato, in questo lasso dovrete riprodurre fedelmente le caselle colorate che vi vengono proposte sulla destra del vostro schermo. Sembrerebbe una cosa facile a dirsi, ma provate a posizionare delle mattonelle colorate che cambiano di colore non appena ne posate un'altra di fianco o che spariscono nel punto che non vi piace quando tentate di eliminarla. Il divertimento è assicurato ma soprattutto non fatevi prendere dallo sconforto se alle prime battute verrete battuti!

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco
SPAZIO	elimina tavoletta

TRAINING

La tua costante applicazione e gli allenamenti incessanti, ti hanno fatto diventare un piccolo campione del gioco del calcio e nella tua squadra tutti dicono che sei un piccolo campione ed una futura promessa. Ma adesso è ora di dimostrare veramente quello che vali; infatti il selezionatore della nazionale di calcio ti ha messo gli occhi addosso per farti giocare una importante finale di coppa. Tutavia prima di inserirti definitivamente nella squadra, egli vorrà vedere come te la cavi in varie situazioni. Dovrai superare delle estenuanti prove di tiri di rigore, dribbling, passaggi e gioco difensivo con vari livelli di difficoltà. Solo quando avrai raggiunto il massimo del rendimento, potrai vestire a tutti gli effetti la maglia della tua nazionale che all'inizio ti verrà data come pegno.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco
P/JOY	pausa on/off
A	inizia un nuovo allenamento

CANNON BALL

Dappertutto viene pubblicizzata la Cannonball, la più famosa delle corse automobilistiche fuori circuito che viene corsa fra una o più città su un terreno senza regole. Anche voi potrete infatti manovrare la vostra automobile nel traffico più caotico e alla massima velocità, battagliando contro le condizioni della strada e del tempo spesso inclementi, facendo molta attenzione al radar della polizia stradale e soprattutto a portare il vostro nome in cima alla classifica. Avrete a disposizione le marce che dovrete usare attentamente se non vorrete fondere il vostro motore e per accelerare potrete premere il bottone della joystick. All'inizio prima della partenza, dopo aver stabilito il percorso dovrete selezionare l'ora di partenza, poi dovrete osservare sul monitor il luogo di destinazione, le condizioni della strada e del tempo. Dovrete anche fare attenzione all'indicatore della benzina, per non rimanere a secco, potrete infatti fare rifornimento solo ogni 100 Km., e al tempo massimo a vostra disposizione per portare a termine una tappa. Quando sarete arrivati alla meta potrete vedere il vostro nome e la posizione in classifica sperando siate il migliore.

JOYSTICK PORTA 1

1-8	scelta percorso
F5	sistemazione orologio
BOTTONI JOY + SPAZIO	pausa
FUOCO	inizio gioco

BIONIC

La tua astronave stava ritornando da un giro di perlustrazione per la vostra galassia, quando durante la manovra di atterraggio su un nuovo pianeta il computer comunica che a causa di un cattivo funzionamento di alcuni apparati meccanici l'astronave sta per scoppiare. Miracolosamente illeso dal disastro accaduto dovrai vagare sulla superficie del pianeta e nelle sue profondità per recuperare nell'ordine esatto tutti i pezzi che componevano l'astronave per cercare di ripartire alla volta del tuo pianeta di origine. Dovrai però fare molta attenzione agli alieni abitatori del pianeta che ti ospita, ma ricorda che per accelerare i tuoi spostamenti potrai usare i jeet pack, che stranamente sono disseminati un po' ovunque.

JOYSTICK PORTA 2

F3	pausa on
F5	pausa off
F7	elevatori

BUMRUN

Stavate tranquillamente seduti sulla vostra poltrona preferita davanti allo schermo del vostro computer, quando improvvisamente vi trovate trasportati in un mondo completamente differente dal vostro. Il mondo del vecchio Far West, nel quale ciascuno deve lottare per sopravvivere e per progredire nel campo sociale: un mondo dove la pistola è il più fedele amico dell'uomo e dove ti devi sempre guardare alle spalle, anche da quelli che potrebbero esserti simpatici. La prima prova che dovrai superare consisterà nel passeggiare per la prateria e il deserto scortando il treno che trasporta i valori per la città vicina; hai infatti saputo che alcuni malviventi stanno progettando di assaltarlo e depredarlo. Proseguendo nella tua avventura potrai persino incontrare gli indiani ed ogni sorta di ostacoli, stai quindi ben attento a non farti colpire e a non colpire a tua volta massi o persino il treno.

JOYSTICK PORTA 2

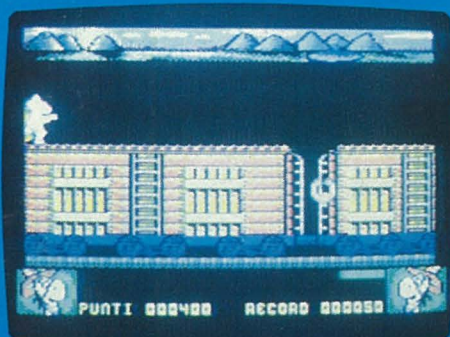
FUOCO	inizio gioco / fine pausa
SPAZIO	pausa

JET PLUS

Nel suo lunghissimo viaggio alla scoperta di mondi sconosciuti l'astronave ''Costellation'' è stata costretta ad una forzata sosta, avendo esaurito i preziosi cristalli di berillio. Fortunatamente nelle vicinanze si trova uno strano mondo ricchissimo di questo necessario minerale. La missione in cui sarai impegnato sarà proprio quella di carpire i preziosi contenitori evitando la buona guardia dei terribili guerrieri-robot. Ricordati che raccogliendo barili nel momento di saturazione cioè quando lampeggiano potrai riportare un maggior punteggio energetico, essendo in quel momento il minerale molto più ricco. Inoltre raccogliendo i barili contrassegnati dai tuoi nemici essi diventeranno vulnerabili per un certo periodo.

JOYSTICK PORTA 2

F1	opzioni/tabellone record
F3	grado iniziale gioco
F5	gioco normale/arcade
Z	sinistra
X	destra
SHIFT	salta
RETURN	stop salto

SCERIFFO

I film western sono un po' passati di moda ma a tutti, siamo certi, piace ricordare quelle belle avventure che hanno luogo in territori impervi e pieni di insidie e difficoltà come nel vecchio Far West. Ecco che il nostro programmatore ha pensato a voi proponendovi un divertente gioco nel quale impersonate lo sceriffo della città di Dwontwon. Il treno, che trasporta il carico della miniera d'oro verso la grande città dove verrà trasformato in bei bigliettoni utili a tutta la comunità, viene attaccato da un convoglio di indiani desiderosi di impadronirsi del prezioso bottino. Ma il nostro sceriffo non intende fargliela passare liscia ed è deciso a far fuori quanti più malviventi gli sia possibile. Aiutalo a saltare da un vagone all'altro fino a raggiungere la locomotiva e il capo della banda, ma soprattutto raccogli i vari oggetti che troverai sul percorso, stando attento a ritornare immediatamente a bordo dei vagoni.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco